

|  |
| --- |
| **DISCIPLINA ELETIVA** |
| **CONSTRUINDO MATEMÁTICA COM DIVERSÃO** |
|  |
| **DISCIPLINA** |
| Matemática |
| **PROFESSORES** |
| Juliana Gaspar |
| **COMPETÊNCIAS GERAIS DA BASE** |
| **CG 01. Conhecimento**  **CG 04. Comunicação.** **CG 05.**[Cultura digital](https://beieducacao.com.br/cultura-digital-e-sua-influencia-no-modo-de-ensinar-e-aprender/)**.****CG 06.Trabalho e Projeto de vida**CG 07. Argumentação.CG 08. [Autoconhecimento](https://beieducacao.com.br/autoconhecimento-e-fundamental-para-gerenciar-bem-as-financas/) e autocuidado.CG 09. Empatia e cooperação.CG 10. Autonomia. |
| **TEMAS INTEGRADORES** |
| TI02- Educação para o Trânsito.  TI03- Educação Ambiental.  TI04- Educação Alimentar e Nutricional.  TI06- Educação em Direitos Humanos.  TI07- Educação das Relações Étnico-Raciais e Ensino de História e Cultura AfroBrasileira, Africana e Indígena.  TI08- Saúde, Vida Familiar e Social.  TI09- Educação para o Consumo Consciente. TI10- Educação Financeira e Fiscal.  TI11- Trabalho, Ciência e Tecnologia. |
| **JUSTIFICATIVA** |
| È notório que a disciplina de matemática se tratar de disciplinas não muito desejada pelos alunos, mas que visa ampliar os horizontes dos mesmos e após analisar os índices das avaliações externas, identificando uma queda na disciplina de matemática E Português, pretende-se trabalhar as discplinas em conjunto, através de jogos, músicas e pesquisas, desenvolvendo no aluno o pensamento lógico e criativo e gosto pelas disciplinas. O referido projeto irá subsidiar o trabalho das professoras e facilitará assim a compreensão do aluno, servindo então como um elo entre o educador e o educando, uma vez que, após um diagnóstico inicial, foi constatado que muitos alunos apresentam déficit de aprendizagem em relação à disciplina de Matemática, no que ainda se diz respeito às operações fundamentais, sendo estas, base para a compreensão dos demais assuntos a serem abordados durante toda vida letiva e pessoal. |
| **OBJETIVOS** |
| **Objetivo Geral:**  Explorar a matemática e Português por meio de jogos e brincadeiras, proporcionando aos estudantes uma abordagem lúdica e divertida para o aprendizado dos conceitos matemáticos e da língua Portuguesa que enfrentam dificuldades.  **Objetivos Específicos:**   * Estimular a aprendizagem da matemática através de recursos pedagógicos que despertam no aluno o interesse e gosto pelo estudo das disciplinas; * Mostrar que as disciplinas de Matemática e Português é possível apreender em forma de brincadeiras; * Facilitar a assimilação e compreensão com o racíocionio lógico e interpreção; * Oferecer aos alunos momentos de concentração e criatividade; * Apresentar atividades lúdicas e desafiadoras; * Reduzir a descrença na auto-capacidade de realizaç |
| **HABILIDADES E COMPETÊNCIAS A SEREM DESENVOLVIDAS** |
| Desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas.  Desenvolver habilidades de raciocínio, como organização, atenção e concentração para a resolução de problemas, contribuindo para o desenvolvimento da linguagem, criatividade e raciocínio dedutivo.   Promover no ensinamento dos jovens possibilitando interação, aguçando a atenção e a compreensão dos conteúdos, além do ganho de produtividade de trabalhos.   Possibilita um maior envolvimento com os conceitos matemáticos, além de estimular o desbloqueio dos educandos, melhorando assim a motivação pessoal e autoestima.  Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas. |



|  |
| --- |
|  |
| **CONTEÚDO PROGRAMÁTICO** |
| 1 NÚMEROS   * 1. Números Racionais   2. Frações (adição e subtração).      1. Frações: significados (parte/todo, quociente),      2. Equivalência      3. Comparação, adição e subtração      4. cálculo da fração de um número natural      5. adição e subtração de frações      6. Operações (adição, subtração, multiplicação, divisão e potenciação) com números racionais.      7. Aproximação de números para múltiplos de potências de 10.  1. GEOMETRIA    1. Plano cartesiano    2. Geometria Espacial    3. Polígonos    4. Construção de figuras semelhantes 2. Grandezas e Medidas    1. Ângulos    2. Noção    3. Usos e medidas 3. Probabilidade e Estatística    1. Diferentes tipos de representação de informações: gráficos e fluxogramas. |
| **METODOLOGIA** |
| Através de jogos e brincadeiras lúdicas será incluso elementos inovadores como jogos, charadas, desafios, brincadeiras para o ensino e aprendizagem da Matemática e através da utilização desses materiais lúdicos, quebrem o tabu que a Matemática é complicada. |
| **RECURSOS DIDÁTICOS NECESSÁRIOS** |
| Jogo pedagógicos;  TV;  Vídeos;  Brincadeiras  Argolas  Bolinhas coloridas  Caixas  Quadro branco  Pincel  Flip chart  Papel colorido  Livros  Laboratório de informática |
| **PROPOSTA PARA A CULMINÂNCIA** |
| Apresentação de um jornal matemático com uma retrospectiva de todos os momentos vivenciados na eletivatodas as brincadeiras.  Apresentação do encerramendo o evento. |
| **AVALIAÇÃO** |
| A avaliação ocorrerá no processo de ensino-aprendizado no decorrer da Eletiva. Todas as aulas terão momentos para questionar, propor sugestões e avaliar o percurso. |
| **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS** |
| Khan Academy - O Khan Academy fornece educação para qualquer um, em qualquer lugar, com uma coleção grátis de mais de 3.800 vídeos de matemática, física, química, biologia, entre outras matérias. <https://pt.khanacademy.org/>  Espírito Santo (Estado). Secretaria da Educação. Caderno orientador para a educação das relações étnico-raciais no Espírito Santo / Gerência de Educação do Campo Indígena e Quilombola (GECIQ) da Secretaria de Estado da Educação. Vitória, ES: A Secretaria, 2023. Disponível em: https://curriculo.sedu.es.gov.br/curriculo/relacoesetnicoraciais/ . Acesso em: 11 julho 2023.  Portal da Matemática - O Portal da Matemática oferece a todos os alunos e professores videoaulas de matemática que cobrem o currículo do 6º ano do Ensino Fundamental ao 3º ano do Ensino Médio. Portal Portall nova Escola - <https://portaldaobmep.impa.br/index.php/site/index?a=1>  <https://novaescola.org.br/conteudo/19050/ensino-fundamental-7-jogos-de-matematica-para-usar-com-a-sua-turma> |